

**ANÁLISE DA FERRAMENTA WEB 2.0****Nome:** CALAMÉO**Endereço:** <http://www.go2web20.net/site/?a=Calameo>**COMPONENTES**

<b>1. Finalidade</b>
Criar publicações Web interactivas.
<b>2. Design</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Atractivo</b> É uma ferramenta atractiva, na medida em que dispõe de imagens informativas, tornando a sua exploração intuitiva.</li><li>• <b>Eficiente</b> É eficiente, na medida em que responde ao objectivo definido (criação de uma publicação).</li><li>• <b>Coerente</b> É coerente, na medida em que clarifica o utilizador nas diferentes etapas da sua utilização.</li></ul>
<b>3. Aplicação</b>
Ideal para compilar a informação desejada, através da criação de livros digitais, revistas, brochuras, catálogos, entre outros.
<b>4. Usabilidade</b>
Esta ferramenta deverá ser utilizada, predominantemente, pelos docentes.
<b>5. Impacto na aprendizagem</b>
Proporciona momentos lúdicos e prazerosos na exploração de histórias infantis.

## ANÁLISE DA FERRAMENTA WEB 2.0

Nome: DOPPELME

Endereço: <http://www.go2web20.net/site/?a=DoppelMe>



### COMPONENTES

<b>1. Finalidade</b>
Criar um Avatar.
<b>2. Design</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Atractivo</b> É uma ferramenta razoavelmente atractiva, pois dispõe de poucas imagens ilustrativas.</li><li>• <b>Eficiente</b> É eficiente, na medida em que responde ao objectivo definido (criação de um avatar expressivo).</li><li>• <b>Coerente</b> É coerente, na medida em que contém informação clara e concisa para a concretização da actividade.</li></ul>
<b>3. Aplicação</b>
Ideal para facilitar a comunicação e compreensão de estados emocionais e características físicas.
<b>4. Usabilidade</b>
Esta ferramenta deverá ser utilizada pelos docentes, uma vez que a informação disponibilizada está em Inglês.
<b>5. Impacto na aprendizagem</b>
Proporciona momentos de diversão, mas subjacente integra a exploração das emoções e da auto-imagem.

## ANÁLISE DA FERRAMENTA WEB 2.0

Nome:

Endereço:



### COMPONENTES

1. Finalidade
2. Design
• Atractivo
• Eficiente
• Coerente
3. Aplicação
4. Usabilidade
5. Resultado Final
6. Impacto na aprendizagem

**Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti**  
**Pós-Graduação “TIC em Contextos de Aprendizagem”**  
**Seminário de Projecto**

**“O USO DAS TIC NO PROCESSO ENSINO - APRENDIZAGEM DE ALUNOS COM  
NECESSIDADES EDUCATIVAS ESPECIAIS”**

Numa sociedade em constante mudança, em que as Tecnologias de Informação e Comunicação são ferramentas presentes no quotidiano das crianças, os agentes educativos sentem a necessidade de as integrar nas suas práticas educativas.

O presente inquérito por questionário tem como objectivo identificar e analisar a pertinência dos recursos TIC utilizados pelos docentes que trabalham com os alunos com Necessidades Educativas Especiais.

**Sexo:** M ☐ F ☐

**Idade:**  anos.

---

**1. Grau de ensino que lecciona:**

1º Ciclo ☐ 2º Ciclo ☐ 3º Ciclo ☐ Sec. ☐

---

**2. Situação Profissional:**

QND ☐ QNP ☐ QZP ☐ Contratado ☐ Destacado ☐

---

**3. Tempo de serviço:**

Anos  Dias

---

**4. Disciplinas que Lecciona:**

---

1º Ciclo ☐2º Ciclo ☐3º Ciclo ☐

Português

☐

Matemática

☐

Inglês

☐

História

☐

Ciências da Natureza

☐

E.V.T.

☐

Ed. Musical

☐

Ed. Física

☐

Outra (s): \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

---

**5. Tem formação na área das Tecnologias da Informação e Comunicação?**

---

Sim ☐Não ☐

Se sim, qual? \_\_\_\_\_

---

**6. Considera necessária a formação e actualização de conhecimentos na área das TIC?**

---

Sim ☐Não ☐

---

**7. Utiliza o computador na sua intervenção pedagógica?**

---

Frequentemente ☐Às vezes ☐Raramente ☐Nunca ☐

8. Incentiva os seus alunos a utilizarem as TIC como recurso na elaboração de trabalhos?

Frequentemente ☐ Às vezes ☐ Raramente ☐ Nunca ☐

9. Tem alunos com Necessidades Educativas Especiais integrados nas suas turmas?

Sim ☐ Não ☐

10. Possui formação na área das TIC relacionada com o processo de ensino-aprendizagem de alunos com Necessidades Educativas Especiais?

Sim ☐ Não ☐

11. Utiliza o computador como instrumento de trabalho para uma intervenção diferenciada, para os alunos com NEE?

Frequentemente ☐ Às vezes ☐ Raramente ☐ Nunca ☐

12. Elabora recursos multimédia / informáticos que facilitem a aprendizagem dos alunos com NEE?

Frequentemente ☐ Às vezes ☐ Raramente ☐ Nunca ☐

12.1. Se já elaborou e aplicou, como avalia essa intervenção?

☐ Muito positivo

☐ Positivo

☐ Pouco Positivo

☐ Nada Positivo.

**13. Tem conhecimento de sites que disponibilizem material pedagógico para crianças com NEE?**

Sim ☐ Não ☐

**13.1. Se sim, como teve conhecimento?**

---

---

---

---

**13.2. Enumere alguns exemplos.**

---

---

---

---

**14. Na sua escola existe um Espaço (on-line) de Recursos direccionado para alunos com NEE?**

Sim ☐ Não ☐ Não sei ☐

**15. No seu entender, qual é o impedimento à utilização das TIC no ensino – aprendizagem.**

**Enumere-os de 1 (mais relevante) a 5 (menos relevante)**

- ☐ Falta de meios técnicos (computadores, salas, ligação à internet).
- ☐ Falta de quadro competente em informática para apoio do professor face às dúvidas.
- ☐ Falta de formação específica para a integração das TIC junto dos alunos com NEE.
- ☐ Falta de software e recursos digitais apropriados.
- ☐ Falta de motivação dos professores.

Obrigada pela sua colaboração.

## ANÁLISE DA FERRAMENTA WEB 2.0

Nome: PIKIKIDS

Endereço: <http://www.go2web20.net/site/?a=pikikids>



### COMPONENTES

<b>1. Finalidade</b>
Criar uma banda desenhada.
<b>2. Design</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Atractivo</b> É uma ferramenta atractiva, pois dispõe de variedade de cores e imagens.</li><li>• <b>Eficiente</b> É eficiente, na medida em que responde ao objectivo definido (criação de uma banda desenhada).</li><li>• <b>Coerente</b> É razoavelmente coerente, na medida em que contém reduzida informação explicativa.</li></ul>
<b>3. Aplicação</b>
Ideal para facilitar a comunicação e compreensão de estados emocionais e características físicas.
<b>4. Usabilidade</b>
Esta ferramenta é prática e eficaz para apresentar trabalhos colaborativos (alunos e professores). No entanto, a língua utilizada é o Inglês.
<b>5. Impacto na aprendizagem</b>
Proporciona momentos de criatividade e imaginação.



## ANÁLISE DA FERRAMENTA WEB 2.0

Nome: SHIDONNI

Endereço: <http://www.go2web20.net/site/?a=Shidonni>



### COMPONENTES

<b>1. Finalidade</b>
Participar num jogo on-line e criar um animal de estimação.
<b>2. Design</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Atractivo</b> É uma ferramenta bastante atractiva, porque dispõe de variedade de cores e imagens dinâmicas.</li><li>• <b>Eficiente</b> É eficiente, na medida em que responde ao objectivo definido (participação on-line no jogo).</li><li>• <b>Coerente</b> É coerente, na medida em que contém a informação essencial para a participação e exploração da ferramenta.</li></ul>
<b>3. Aplicação</b>
Proporciona momentos de diversão à medida que os utilizadores (crianças) vão superando as diferentes missões.
<b>4. Usabilidade</b>
Ideal para as crianças brincarem com as suas criações (animal de estimação).
<b>5. Impacto na aprendizagem</b>
Desenvolve a responsabilidade e promove a competitividade.

## ANÁLISE DA FERRAMENTA WEB 2.0

Nome: STUPEFLIX

Endereço: <http://www.go2web20.net/site/?a=stupeflix>



### COMPONENTES

<b>1. Finalidade</b>
Criar um vídeo.
<b>2. Design</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Atractivo</b> É uma ferramenta atractiva (para adultos).</li><li>• <b>Eficiente</b> É eficiente, na medida em que responde ao objectivo definido (criação de um vídeo).</li><li>• <b>Coerente</b> É razoavelmente coerente, na medida em que é o utilizador que procura os comandos necessários para personalizar a sua actividade.</li></ul>
<b>3. Aplicação</b>
Ideal para criar um pequeno vídeo (imagem e som).
<b>4. Usabilidade</b>
Esta ferramenta destina-se aos professores.
<b>5. Impacto na aprendizagem</b>
É uma forma criativa de personalizar imagens, vídeo, música e texto.